LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
GAME
WWW.GAMEPLAYER.IT
MENSILE - APRILE 2009
39
HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME
DISPONIBILE SU OLTRE 750 SITI WEB!
FOCUS ON
Tomb Raider Underword: L'Ombra di Lara
Il Padrino 2
Wheelman
MadWorld
Free Realms
CLICCA QUI
Gioco omaggio
Clicca Qui
WET
SE L'AZIONE E' AL FEMMINILE!
IN QUESTO NUMERO
DC UNIVERSE
NINJA BLADE
YAKUZA 3

GAME
LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
NUMERO 39
APRILE 09
Richiede ACROBAT READER
(Clicca qui per scaricare)

SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT
Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Stefano Dicati, Andrea Garroni, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso

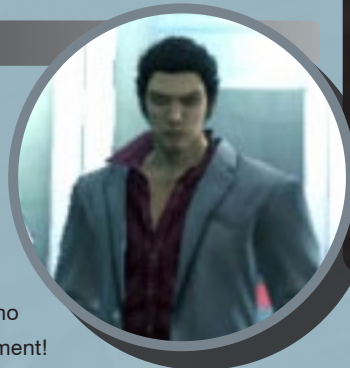
HANNO COLLABORATO:
Nada Shahin, Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Massimo Groppi, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Marco Macchitella, Christian Velcich

ONLINE STAFF:
Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Vicolo delle Grotte 18
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: commerciale@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA:
Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision Italia (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani, Luciana Stella Boscaratto), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Everyeye (Domenico Panebianco), Atomic Europe, Upper Deck (Massimo Nicora), Vivendi (Alessandro Murè), Atari Italia (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)

#EDITORIALE

Questo mese parliamo di divertimento portatile. Con l'arrivo del DSi, a cui abbiamo dedicato uno speciale approfondito, si apre di fatto una nuova stagione del divertimento: le console iniziano ad assorbire la tecnologia dei cellulari nel campo della fotografia e nell'accesso a contenuti multimediali in generale, per favorire un approccio da casual gamer ad un mercato che ha registrato nell'ultimo anno un aumento del 20%. Un nuovo passo avanti per l'Entertainment!

CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TARGET NEWS

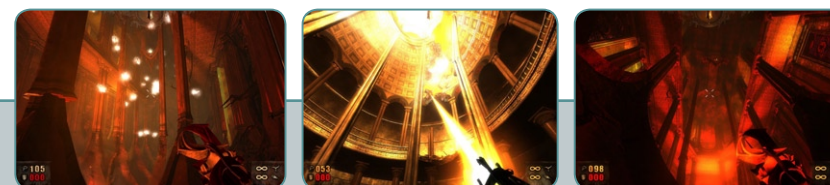
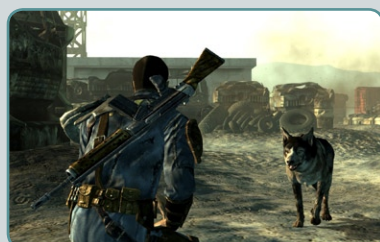
UN TRAILER CI MOSTRA LO SCONTRO CON IL PRIMO BOSS E IL GAMEPLAY EFFETTIVO DELL'RPG!

FINAL FANTASY XIII IN AZIONE!

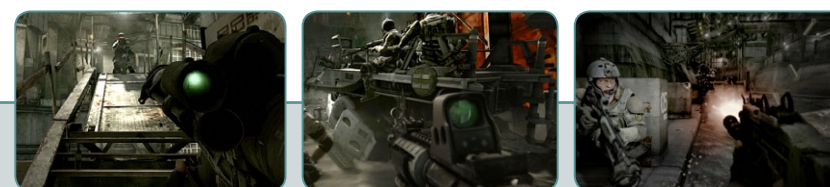
Finalmente! E' questo il commento unanime dopo aver visto il filmato in-game di **Final Fantasy XIII**, probabile nuovo capolavoro di **Square-Enix** che sarà rilasciato entro l'anno. Il trailer mostra lo scontro con il primo boss, a bordo di un'areonave, che alterna azione, attacchi a distanza, sequenze cinematografiche e cut scene realizzate con lo stesso engine grafico del gioco. Il risultato ricorda da vicino quanto già visto nei precedenti capitoli, ma attualizzato agli standard di oggi. E le capacità tecniche della **PS3** supportano perfettamente il design di ambienti e modelli **3D**. Speriamo soltanto in un rilascio prossimo!

IL TITOLO INTERPLAY POTREBBE ESSERE CANCELLATO SU RICHIESTA DI BETHESDA...

L'MMO DI FALLOUT E' A RISCHIO!

Tra Bedthesda e Interplay le cose non sembrano andare al meglio il tanto atteso **MMO** di **Fallout** potrebbe addirittura sparire dalla circolazione. I motivi? Secondo **Bethesda**, **Interplay** non avrebbe rispettato gli accordi per lo sfruttamento del brand, ritardando i lavori (fissati per l'inizio di aprile). La situazione è aggravata dalla presunta mancanza di fondi da destinare al progetto: insomma, una vera e propria questione legale che rischia di sopprimere un promettente titolo, in grado di benificiare facilmente di un'ampia community di appassionati. Incrociamo le dita e speriamo che tutto si risolva in maniera indolore!

ANNUNCIATO IL NUOVO CAPITOLO DELLA STORICA SERIE

PAINKILLER RISORGE SU 360!

JoWooD Productions e Dreamcatcher Games hanno annunciato lo sviluppo di un nuovo titolo dedicato alla serie di **Painkiller**. Il gioco arriverà durante il corso del 2009 in versione multipiattaforma, in particolare per **PC** e **Xbox 360**. Sembra inoltre che la campagna di **Painkiller: Resurrection** potrà anche essere giocata in cooperative. Non possiamo che aspettarci grande azione... come è da sempre nella tradizione della serie!

IL BLOG DI PLAYSTATION ANNUNCIA LA DATA UFFICIALE!

KILLZONE 2: LE NUOVE MAPPE!

Il gioco rivelazione della PlayStation 3, l'ottimo **Killzone 2**, è pronto a portare

nuova azione sui nostri schermi: il blog ufficiale **PlayStation** ha diramato la data del rilascio delle nuove mappe che, salvo inconvenienti, dovrebbe avvenire il 30 aprile. Si tratta di arene create ad hoc per offrire tanta azione in multiplayer e migliorare la longevità complessiva del titolo. Ancora nulla è invece trapelato sull'eventuale costo del pack. Non resta che attendere il rilascio effettivo!

SARA' DISPONIBILE SU PLAYSTATION 3 E XBOX 360

TORNA OUTRUN... MA IN HD!

Il classico racing game targato SEGA torna in versione riveduta & corretta sulle console odierne, proponendosi sia sul **Marketplace** di **Xbox Live** che su **PlayStation Network** di casa **Sony**. Il titolo sfrutterà una modalità multigiocatore online mettendoci alla guida di 10 diverse **Ferrari** su ben 15 percorsi diversi, il tutto naturalmente rivisto in alta definizione! Non vediamo l'ora... di accendere i motori in **HD**!

FLASH NEWS

DLC... MA CON RITARDO!

Precedentemente previsto per il 16 aprile il primo DLC dedicato al buon **Saints Row 2** arriverà invece con una settimana di ritardo!

DAWN OF WAR II IN DEMO

Per chi volesse provare Dawn of War II, è disponibile la demo rilasciata da **THQ** sul proprio sito ufficiale: niente male davvero...

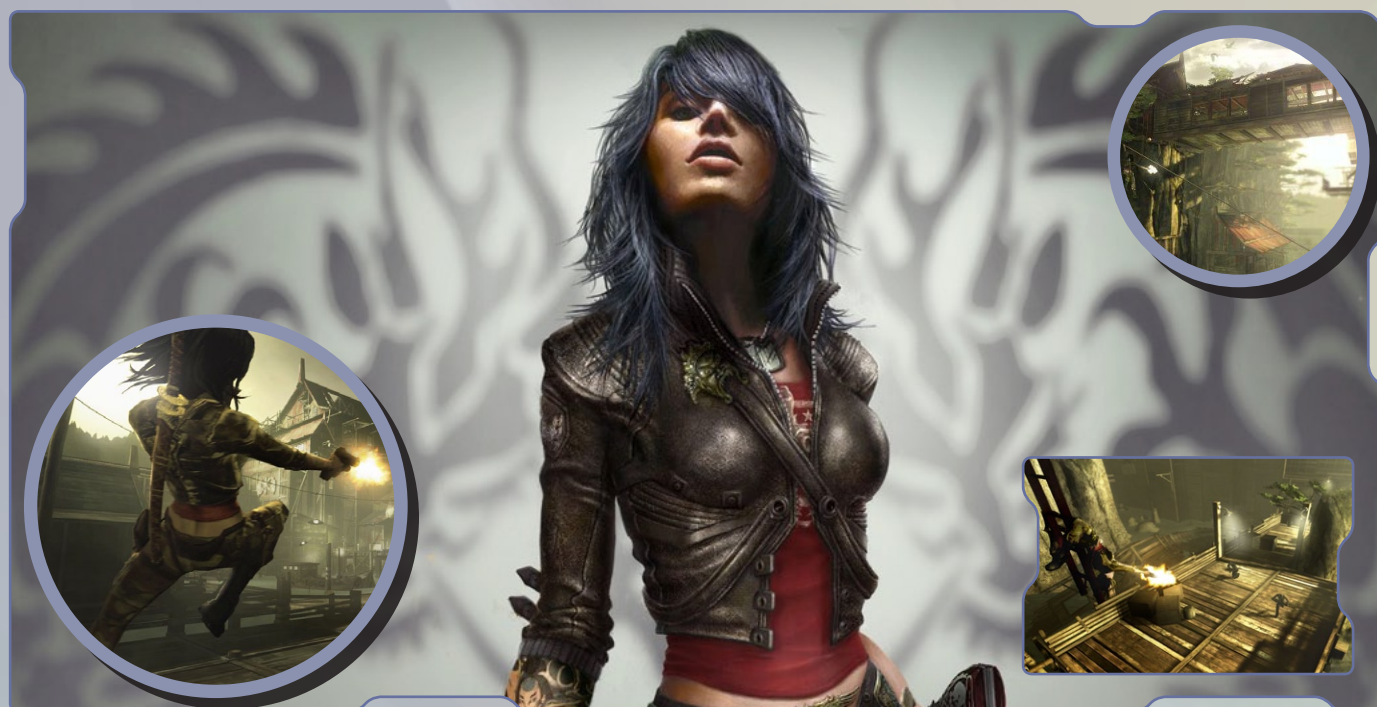
G.I. JOE: LE IMMAGINI!

Electronic Arts ha rilasciato le prime immagini di G.I. Joe. Il titolo arriverà su Xbox 360, PS3, PC, Wii, PlayStation 2, PSP, NDS e cellulari...

ANCORA WII SPORTS...

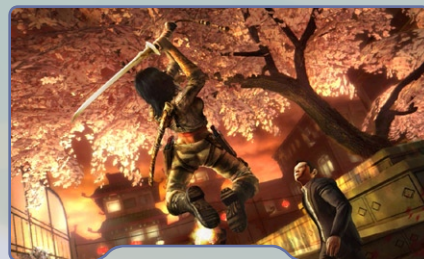
Nintendo ha annunciato che Wii Sports Resort, sarà rilasciato il prossimo 26 luglio. Il gioco sfrutterà la nuova tecnologia **Wii MotionPlus**.

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: SIERRA / GENERE: AZIONE / GIOCATORI: 1 / DATA DI USCITA: 04-09

WET

ANTEPRIMA completa

A cura di: Giuseppe 'Sensik' Mango

Sembrava destinato ad arrivare nei negozi parecchio tempo fa, quando di colpo non abbiamo avuto più notizie: ma ora i ragazzi di **Sierra** hanno fatto tornare **Wet** prepotentemente sulla scena. La storia, per quanto semplice, non sarà banale e scontata: **Rubi**, questo il nome della protagonista, è la classica mercenaria che svolge missioni a suon di quattrini, sempre accompagnata dalle sue due pistole (stile **Lara Croft**) e dalla sua Katana. Avremo la possibilità di liberarci dei nemici effettuando spettacolari acrobazie e sarà possibile camminare sui muri in puro stile ninja. Avremo a disposizione anche una modalità che permette di rallentare il tempo per qualche secondo e saremo in grado di stringere alleanze man mano la storia procede. La grafica non sembra sfruttare al meglio le potenzialità delle console, ma gli scenari risultano ricchi e, sembrerebbe, distruttibili. Speriamo dunque in belle sorprese.

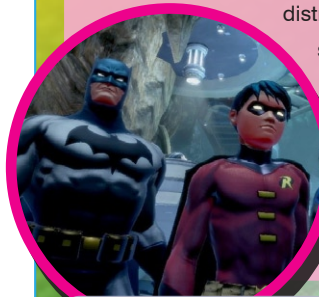
NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

A N T E P R I M E

PIATTAFORMA: PLAYSTATION 3 / PUBLISHER: SONY / GENERE: MMORPG / DATA DI USCITA: 2009

DC UNIVERSE ONLINE

ANTEPRIMA completa

A cura di: Enrico 'Johnny Blaze' Rossi

Sony, durante il CES 2009 di Las Vegas, ha rilasciato la demo di DC Universe Online, titolo ambizioso che cerca di mixare i fumetti dell'universo **DC** ad un **MMORPG**. Il gioco si svolgerà nelle grandi città dell'universo dei comics, come **Gotham** e **Metropolis**, e ci permetterà di vestire i panni diEroi o Villains (Nemici) per difendere o distruggere i nostri obiettivi. Potremo creare il nostro super alter ego basandoci su personaggi quali **Superman** o **Batman** (ma anche **Luthor**, **Joker** per i cattivi) e modificarli a piacere attraverso l'editor integrato. Trattandosi di un **MMORPG** è facile intuire che nel corso del gioco acquisiremo punti esperienza che potremo usare per aumentare le nostre caratteristiche di base come **Forza** o **agilità**. Ci aspettiamo un gran lavoro da **Sony**: e voi, avete già scelto tra buoni o cattivi?

PIATTAFORMA: PC / PUBLISHER: SONY / GENERE: MMORPG / DATA DI USCITA: 2009

FREE REALMS

ANTEPRIMA completa

A cura di: Mattia 'Giangra' Giangrandi

Free Realms è un interessante progetto che Sony ha in cantiere da un po' di tempo e che tenta di raggiungere un traguardo dove nessun gioco online è sinora arrivato. Propone di accedere a un mondo virtuale, gratuitamente o da utente premium, dove fare soltanto le cose che più ci aggradano. Potrete scegliere se essere un folletto oppure un semplice umano. Dopodiché entrerete nelle terre virtuali, prendendo parte a minigiochi, quest, lavori e moltissime altre cose divertenti. Potrete diventare maghi, postini o persino piloti di autovetture rudimentali. Le terre che visiteremo saranno di marcato stampo fantasy: si partirà dalle fredde e sontuose montagne di **Snowhill** fino alle fatate foreste di **Briarwood**... Insomma, aspettiamo con ansia la release ufficiale!

NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

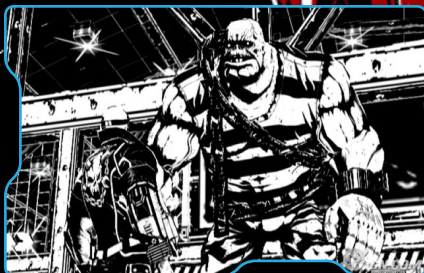
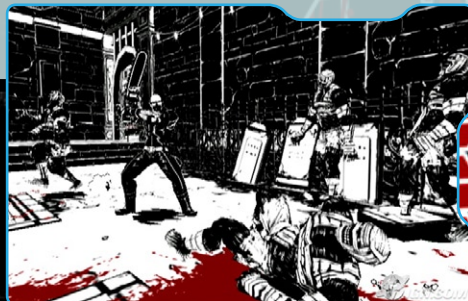
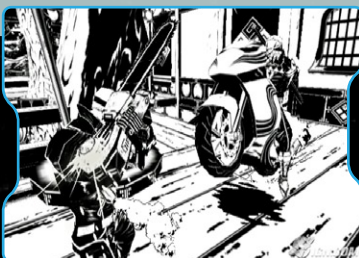
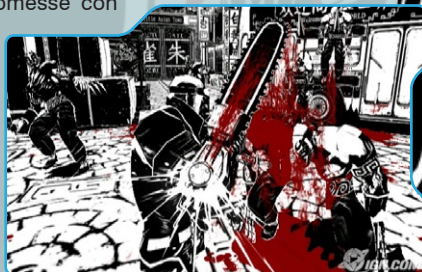
RECENSIONI

REVIEWS SVILUPPO: PLATINUM GAMES / PUBLISHER: SEGA / GENERE: AZIONE / GIOCATORI: 1

MAD WORLD

LA CLASSE NON E' ACQUA... CHE SIA SANGUE?

RECENSIONE completa — A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

Difficilmente MadWorld potrà passare inosservato e non solo per la ferocia contenuta nel titolo. Il prodotto targato **SEGA** ripropone, con una grafica molto simile ad un fumetto e molto legata a **Sin City**, un gioco in bianco e nero dove l'unico colore diffuso con altrettanta attenzione sarà il *rosso sangue*... **MadWorld** è un progetto ambizioso scaturito dalle menti di alcuni ex membri di **Clover Studio**: ci troveremo in un grottesco programma di grande successo chiamato **DeathWatch**, che promette ricchezza al concorrente che riuscirà a sopravvivere. Sotto l'aspetto grafico, inizialmente spiazzante, **MadWorld** mantiene le promesse con cui era stato annunciato. Le musiche sono azzeccate e si adattano al contesto, ma passano in secondo piano di fronte all'irriverente commento dei telecronisti. Purtroppo è un titolo piuttosto corto (si finisce in sei ore), ma che possiede un'elevata rigiocabilità grazie al carisma che il titolo riesce a trasmettere!

IN ESCLUSIVA PER: Nintendo Wii

Grafica	**81**	**Giocabilità**	**84**
+ Notevole lo stile grafico! + Buone le animazioni!		+ Immediato e semplice... + ... anche con il Wiimote!	
Sonoro	**74**	**Longevità**	**71**
+ Commenti di gioco irriverenti! + Le musiche funzionano benone!		- Sei ore di gioco sono poche... + ... ma lo ricomincerete più volte!	

GLOBALE **77**

COMMENTA · COLLABORA · BUY NOW! · SITO WEB

REVIEWS SVILUPPO: TIGON / PUBLISHER: UBISOFT / GENERE: FREE ROAMING / GIOCATORI: 1

WHEELMAN

SE VIN DIESEL PROVA A RINCORRERE GTA!

RECENSIONE completa — A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

Wheelman, prodotto Midway e sviluppato da Tigon Studio, software house di proprietà del protagonista del gioco Vin Diesel, ci porterà nella odierna Barcellona in un gioco dallo stile tipicamente hollywoodiano. Vestiremo i panni di **Milo Burik**, alias **Vin Diesel**, nel tentativo di estirpare una volta per tutte le varie organizzazioni criminali che disturbano la quiete di Barcellona. Già da un primo giro veloce della città, si denota come **Wheelman** sia poco incline al free roaming.

La mappa della città si presenta sensibilmente ridotta rispetto alla sua reale grandezza, per riuscire a curare il più possibile le strade e gli edifici. Purtroppo, tecnicamente parlando, il gioco è carente: il comparto visivo si presenta scarno per gli standard attuali e i personaggi si muovono spesso con legnosità. Il comparto sonoro è altalenante: buona la colonna sonora ma pessima la voce dei personaggi non protagonisti.

Un vero peccato, per un titolo che garantisce un ottimo fattore di rigiocabilità. In definitiva, **Wheelman** è un titolo fondamentalmente divertente quanto basta per essere valutato come un buon gioco. Nonostante ciò l'acquisto del titolo è fortemente consigliato a tutti coloro che amano il genere ed in particolare ai fan del palestrato **Vin**.

DISPONIBILE ANCHE PER: PlayStation 3, PC

Grafica	**55**	**Giocabilità**	**76**
- Motore grafico spartano! - Animazioni legnose nei filmati!		+ Immediato e divertente... - Giocato senza Wii Zapper perde!	
Sonoro	**60**	**Longevità**	**73**
- Doppiaggio a volte discutibile... + ...ma buono quello di Vin Diesel!		- Pochi livelli... + ... ma numerosi extra e modalità!	

GLOBALE **66**

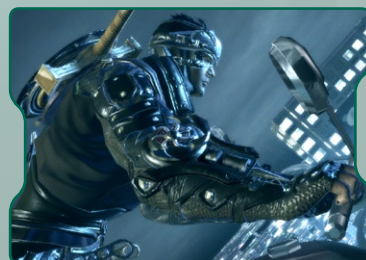
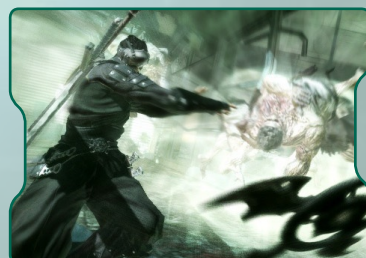
COMMENTA · COLLABORA · BUY NOW! · SITO WEB

NINJA BLADE

GAMEPLAY CHE VINCE... NON SI CAMBIA!

RECENSIONE completa

A cura di: **Simone 'Simosayan' Marcocchi**

Parlando di Ninja Blade non possiamo non citare un suo parente piuttosto stretto ovvero Ninja Gaiden, che ha stupito il mondo nella precedente generazione di console e lasciato l'amaro in bocca nella sua seconda incarnazione nextgen. A questo probabilmente hanno pensato gli sviluppatori di **From Software**, che hanno cercato di miscelare le ottime componenti del gioco **Tecmo**, provando però a migliorare grafica e gameplay. La trama, come sempre accade per questo tipo di giochi, è risicata e serve solo come incipit delle vicende: il Giappone è stato colpito da un virus, detto **alpha worm**, capace di trasformare la popolazione in mostri assetati di sangue, orride creature, amene mostruosità e compagni bella (mi sembra di aver già sentito una trama simile.. qualcuno ha detto **Resident Evil**? -ndr). Noi saremo i membri del gruppo **G.U.I.D.E.** avremo, pensate un po', l'onere e l'onore di affrontare la minaccia, falciando uno a uno tutte le schifezze che si pareranno davanti ai nostri occhi.

L'impianto audio fà il suo lavoro con musiche non particolarmente originali ma di sicuro impatto che ben si mescolano con quello che vedrete in video. Gli effetti sonori sono di ottima caratura e avrete il gusto di affondare la lama nel cuore di un vostro nemico solo per sentire l'effetto desiderato. Le cut scene in puro *Japan style* ricalcheranno i filoni di serie simili, con un misto di drammatica pateticità, ma nell'azione generale saranno abbastanza risicate da non creare fastidiose pause. Il gameplay si attesta su ottimi livelli, niente di particolarmente strano o decisamente nuovo per chiunque abbia mai giocato titoli simili. I tasti sono reattivi, soprattutto per quanto riguarda le azioni **quick time event** in cui sono richiesti scatti anche da parte vostra per la pressione del pulsante giusto al tempo adeguato.

Il sistema di combattimento è il vero e proprio fiore all'occhiello di questo titolo, con armi bianche che ci daranno modo di mostrare ai nostri amici quanto siamo bravi e, soprattutto, con un sistema di combo che permetterà di concatenare le azioni al meglio. I nostri occhi, ci permetteranno di valutare e scoprire i punti deboli dei nemici, in modo da sviluppare strategie di attacco per portare a segno i migliori colpi. Naturalmente il tutto vale anche per i boss finali, che saranno impegnativi al punto giusto e richiederanno diverso tempo per essere sconfitti. Discorso a parte, invece, va fatto per i **quick time event**, amati da molti e odiati da tanti altri, che però in questo caso si rivelano sono ben strutturati nel contesto.

La grafica si attesta su buoni livelli, nonostante gli scenari possano apparire a volte mediocri, mentre e la ripetitività delle meccaniche potrebbe annoiare i palati più fini. Da acquistare assolutamente per i fan del genere: ma chi non ha ancora giocato a **Ninja Gaiden 2**, seppure con i suoi difetti, può dare la precedenza tranquillamente al titolo **Tecmo**.

IN ESCLUSIVA PER: Xbox 360

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

Grafica	70	- Sfondi poco ispirati... + ... ma il resto funziona a dovere!
Giocabilità	80	+ Divertente e immediato... - ... ma ripetitivo!
Sonoro	75	+ Colonna sonora funzionale! + Effetti di buona caratura!
Longevità	70	+ Dieci ore di gioco... - ... ma non lo ricomincerete!

GLOBALE **74**

SITO WEB

TOMB RAIDER
UNDERWORLD: L'OMBRA DI LARA

CHI NON MUORE SI RIVEDE... ANZI, SI CLONA!

RECENSIONE completa — A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

Dopo poche settimane dall'uscita del primo DLC dedicato a **Tomb Raider Underworld**, ecco uscire in esclusiva per **Xbox 360** il secondo contenuto aggiuntivo, dedicato al malefico clone di **Lara**, apparentemente morto alla fine di **Underworld**.

Così ovviamente non è stato ed eccoci ad impersonare i suoi panni, radicalmente diversi, almeno sotto il profilo della giocabilità, da quelli di **Lara Croft**. Il clone possiede abilità sovrannaturali, in grado di farlo muovere velocemente e di assestare dei colpi nel corpo a corpo davvero terrificanti, che trasformano il titolo in qualcosa di più simile ad un **Prince of Persia**.

Sotto l'aspetto narrativo, **Lara's Shadow** risulta indispensabile per concludere le vicissitudini di **Underworld**, rilevandosi un **DLC** quasi obbligato per ogni fan di **Tomb Raider**, nonostante la profonda diversità di gameplay.

IN ESCLUSIVA PER: Xbox 360

COMMENTA | BUY NOW! | COLLABORA

Grafica	73	+ La stessa di Underworld! + Nel complesso è buona!
Giocabilità	76	+ Gameplay aggiornato... - ... non per puristi della serie!
Sonoro	76	+ D'atmosfera... + ... e quindi in linea con il gioco!
Longevità	75	+ La storia è intrigante... - ... ma la difficoltà è molto alta!

GLOBALE **75**

SITO WEB

EMPIRE: TOTAL WAR

LA GUERRA MONDIALE ORMAI HA AVUTO INIZIO!

RECENSIONE completa — A cura di: **Andrea 'Xravy' Garroni**

Pietra miliare del genere degli RTS, la serie Total War sviluppata da Creative Assembly ha appassionato in questi anni una vasta platea di videogiocatori. I vari episodi della saga si sono distinti dalla massa grazie ad una tecnica sempre all'avanguardia, grafica curata, gameplay raffinato e, soprattutto, quell'attenzione e quella cura maniacale per i dettagli. In questo caso si è scelto un periodo storico particolarmente ricco di avvenimenti e, soprattutto, di nemici: il diciottesimo secolo. Il gameplay è migliorato, grazie alla rinnovata **IA** che ci mette dinnanzi nemici veramente ostici, che vi costringeranno diverse volte a ripiegare, facendo attenzione, a non far crollare il morale dei nostri soldati. A questa miglioria si aggiunge un corposo progresso nel campo dei combattimenti a distanza. Grande attenzione è stata riposta anche nel comparto sonoro, che stupisce per il mastodontico lavoro fatto in ambito effetti, con i rumori della battaglia fedelmente riprodotti e, soprattutto, grida dei soldati localizzate nelle rispettive lingue. **Empire: Total War** è senza dubbio la migliore creazione di **Creative Assembly** ed una delle migliori di sempre in ambito **RTS**. E' come un'automobile da corsa giunta al termine del processo di sviluppo: resta ben poco da migliorare!

IN ESCLUSIVA PER: PC

COMMENTA | BUY NOW! | COLLABORA

Grafica	89	+ Fedele nella ricostruzione! + Di grande impatto!
Giocabilità	93	+ Migliorata rispetto al passato! + Al top della categoria!
Sonoro	90	+ OST di alto livello... + ... ma le voci sono incredibili!
Longevità	94	+ Campagne appassionanti! + Alto fattore di rigiocabilità!

GLOBALE **92**

SITO WEB

YAKUZA 3

VIAGGIO IN GIAPPONE... CON FURORE!

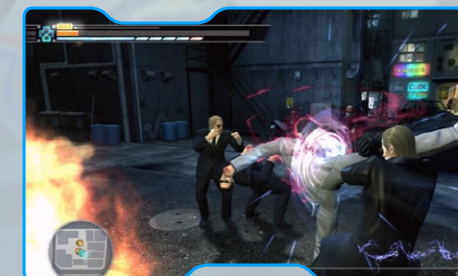
RECENSIONE completa

A cura di: **Andrea 'Xravy' Garroni**

L'attesissimo Yakuza 3 ci rimette nei panni dell'indiscusso protagonista della serie, Kazuma Kiryu, in un tempo relativamente prossimo al finale del precedente capitolo della saga, che ci riporta a vivere direttamente la cara vecchia Tokyo (con l'immancabile club **Stardust**) e che ci trasporta anche in una nuova location, **Okinawa**. Il nostro protagonista è però piuttosto cambiato rispetto agli anni passati, ed ha preso in gestione un orfanotrofio, che gestisce insieme ad **Haruka**, la sua figlia adottiva, proprio sulla splendida isola nel mare del sud del Giappone. Una vera e propria fuga dalla vita di violenza a cui il protagonista ci aveva abituato, che ci mostra finalmente quanto accaduto dopo il finale di **Yakuza 2**. Purtroppo per lui il proprietario del terreno su cui è edificata la struttura viene spinto costantemente dal governo locale, e da oscure manovre, a cedere il terreno, mettendo il buon **Kazuma** in una serie di situazioni a dir poco spiacevoli.

Neanche a dirlo, **Yakuza 3** è chiaramente legato, a livello di meccaniche di gioco, ai suoi predecessori, tuttavia apporta una serie di migliorie ed innovazioni di un certo rilievo che contribuiscono a rendere il prodotto complessivamente molto più completo ed, in qualche modo, simile ad un **GTAIV**, con una anima free-roaming che detta legge. Entrambe le location sono infatti completamente esplorabili (a livello della strada) ed è possibile accedere in diversi negozi ed in moltissimi locali, come i bar, dove scopriremo ben presto una "piccola" parte delle novità che si nascondono all'interno di Yakuza 3, titolo di genere action che si dimostra, ancora una volta, piuttosto poliedrico e multi genere. Sono presenti tanti minigiochi, ben oltre la ventina, che contribuiscono sensibilmente nel ricreare in maniera verosimile la vita di una comune persona, che è libera di andare a giocare a golf, a bowling, fare due tiri con le immancabili freccette oppure cimentarsi in qualche ardita prestazione canora al karaoke.

Considerevole il miglioramento nell'impatto grafico del titolo, con ambienti piuttosto curati, sebbene alcune textures non siano propriamente eccellenti, con una enorme quantità di persone e veicoli in movimento sullo schermo, con una buona possibilità di interazione con personaggi ed oggetti (alcuni dei quali potranno essere usati anche nei combattimenti).

Yakuza 3 è a tutti gli effetti uno dei migliori prodotti di questa next-gen, con una sapiente regia a monte ed una realizzazione tecnica di ottimo livello. Purtroppo, è uno dei giochi che potremmo non vedere anche qui da noi in Europa, viste le perplessità di **SEGA** nel pubblicare in occidente un videogame caratterizzato da molti elementi cari ai nipponici ma sconosciuti, ed alcuni indigesti, a noi europei. Ma la speranza, per un titolo di questo livello, è l'ultima a morire!

IN ESCLUSIVA PER: PlayStation 3

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Grafica 88	**Giocabilità** 87	**GLOBALE**
+ Curata in maniera maniacale! - Alcune textures sottotono!	+ Ottimi controlli... + ... e innovativo in molti aspetti!	**85**
Sonoro 80	**Longevità** 83	SITO WEB
+ Doppiaggio ottimo! + Effetti e OST molto piacevoli!	+ Buona durata complessiva! - Niente Multiplayer!	

MEN OF WAR

UNA GUERRA INTERA... A PORTATA DI MOUSE!

RECENSIONE completa — A cura di: **Andrea 'Xravy' Garroni**

Ultimamente si è vista una certa abbondanza nel settore degli RTS strategici di stampo bellico e i più illustri, recenti e famosi rappresentanti sono forse **Empire: Total War** e **Halo Wars**. Oggi ci troviamo invece ad analizzare un prodotto profondamente diverso, forse poco adatto ai non appassionati ma che rappresenta una vera e propria piccola rivoluzione: **Men of War**, sviluppato da **Best Way** e **Digitalmindsoft**. Nato come seguito di **Soldiers: Heroes of World War II**, raccoglie quanto di buono si era visto nel precedente capitolo, andando a migliorare diversi settori e arrivando a ridosso delle qualità tecniche di molti suoi illustri concorrenti. Gli sviluppatori hanno posto molta attenzione nel comparto grafico, curato in ogni dettaglio e ricco di textures e numero di poligoni, come implicitamente confermato dalle cospicue risorse di sistema richieste durante la fase di installazione. Purtroppo le cut scenes risultano inadeguate rispetto al resto del gioco, quasi tirate via in fretta e furia, con una bassa qualità nei modelli poligonali. Fortunatamente non si tratta di un difetto enorme, soprattutto in considerazione di quanto è stato fatto in ambito gameplay. Ci troviamo di fronte ad un titolo spigoloso, poco consono ai giocatori alle prime armi nel campo degli **RTS**, caratterizzato da un livello di difficoltà globale veramente molto elevato, ma con una **IA** di alto livello, in grado di mettere "nei guai" anche i più esperti. Una **CPU** veramente ben studiata, che simula con un realismo mai visto in precedenza le tattiche di guerra in maniera sempre varia, arrivando persino a finte offensive atte a farvi cadere in imboscate programmate con largo anticipo. In una parola: fantastico! Si tratta tuttavia di un gioco poco adatto ai non avvezzi al genere, ma si rivela un'ottima scelta per gli appassionati della seconda guerra mondiale!

IN ESCLUSIVA PER: PC

COMMENTA — COLLABORA — BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	80	+ Curatissima e dettagliata... / - ... peccato per le cut scenes!
Giocabilità	70	- Difficile per i principianti... / + ... ma ottimo per gli esperti!
Sonoro	78	+ Buono il comparto audio! / + Effetti 'guerrafondai' !
Longevità	89	+ Campagna lunga! / + Avvincente e appassionante!

GLOBALE **79**

SITO WEB

FLASHREVIEWS

In collaborazione con: EVERYEYE.IT

Publisher: Warner Bros / **Genere:** Sparatutto / **Giocatori:** 1

WANTED: WEAPONS OF FATE

GLOBALE ▶▶▶ Scattante... ma irritante! **6.5**

Wanted: Weapons of Fate è un buon action game, che associa una realizzazione tecnica decente ad una discreta innovazione nel gameplay del genere, introducendo elementi di spessore. Sfortunatamente alcune scelte discutibili dal punto di vista tecnico gettano qualche ombra su questo titolo, affossato da una longevità imbarazzante. Con pochi accorgimenti, avrebbe potuto essere un action game migliore, invece si rivela solo un buon titolo, ricco di azione ma con più di un difetto irritante.

Publisher: Koch Media / **Genere:** Strategico / **Giocatori:** 1 - 2

MYTRAN WARS

GLOBALE ▶▶▶ Uscita per il divertimento! **7.0**

Mytran Wars presenta una trama interessante che nasconde numerosi colpi di scena, uno stile grafico originale e ricercato ed un gameplay impegnativo fin dalle prime battute. La realizzazione tecnica è discreta, ma lo stile grafico adottato (una via di mezzo tra realismo e fumetti) potrebbe non piacere a tutti. Resta il problema di un ritmo di gioco un po' lento, a causa della necessità di aspettare le manovre nemiche.

Publisher: Electronic Arts / **Genere:** RTS - Card / **Giocatori:** 1 - 2

BATTLEFORGE

GLOBALE ▶▶▶ Una strategia... di carta! **7.0**

A buoni intenti iniziali è seguita una realizzazione che non è riuscita a rendere adeguatamente la commistione tra più generi di **BattleForge**. si può dire che **EA Phenomic** abbia dato eccessiva enfasi alla branca collezionistica del gioco, a scapito di quella strategica: molte partite vengono decise quasi "tavolino" per l'ovvia disparità tra le due fazioni. Ci si chiede cosa accadrà tra qualche mese, quando il divario tra giocatori si baserà soprattutto sulla disponibilità economica dell'utenza e sull'inusitata potenza raggiunta dai Deck rilasciati.

Richiede ACROBAT READER 8 - (Clicca per scaricare)

HELECTRICMAN 2HS - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

UNO SPAZIO LIBERO E APERTO A TUTTI DOVE TROVARE NUOVE QUEST, PVP E MOLTO ALTRO...

ULTIMA ONLINE: SHARD ITALIANO!

L'idea di questo Shard, libero e aperto a tutti, è nata da una discussione tra un gruppo di colleghi / amici, storici appassionati di Ultima Online, che si sono chiesti cosa avrebbero voluto trovare in un Free Shard. Dopo molte proposte e idee, è stata rilasciata una beta all'inizio del 2009. Attualmente c'è chi gioca per puro divertimento e chi invece si adopera per proporre idee e consigli per la struttura del gioco. Esiste ad esempio un sistema di guardie che combattono per eliminare l'Instant-Kill, è presente un sistema PVP a sei fazioni, sono proposte molte quest individuali e di gilda, ed è stato implementato un sistema di punti esperienza per individuare i giocatori più attivi. Insomma, che aspettate? C'è un nuovo mondo da esplorare!

i | ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

YOURMOBILE

Toshiba Portege G810

Molti pensano che Toshiba produca unicamente computer portatili ed affini, ignorando l'esistenza di diversi modelli, tutti avanzati ed interessanti, anche nel mondo della telefonia cellulare. Questo mese vi parliamo del Toshiba Portege G810, smartphone basato sul sistema operativo Windows Mobile, che viene sfruttato al massimo grazie al processore Qualcom MSM7200 da 400 Mhz. Bluetooth, Wi-Fi, fotocamera integrata da 3 megapixel, supporto alle reti Quadband GSM, alla connettività HSDPA e HSUPA ed una memoria RAM integrata da 128 MB, tutto in soli 123 grammi di peso complessivo. A volte non ci sono solo le solite marche leader del settore, le sorprese esistono!

MOBILE NEWS

SAMSUNG SBANCA L'EUROPA

Enorme successo per il colosso

Samsung da diversi anni riesce a sfornare telefoni cellulari all'avanguardia, curati in ogni dettaglio e con un design unico nel suo genere. Ebbene, sembra proprio che gli sforzi della casa sud coreana abbiano portato frutti, in base a quanto rilevato dalla agenzia **GfK Market**, che conduce indagini di mercato, visto che il colosso della telefonia è in assoluto uno dei più desiderati nel vecchio continente, con oltre il 30% della quota di mercato, in costante ed inesorabile crescita, rendendo possibile quel che sino a non molto tempo fa sembrava pura utopia: insidiare la leadership di **Nokia**. Ci riuscirà? Sicuramente si tratta di una manovra difficile, ma in questo campo tutto può succedere...

UN MILIARDO DI APPLICAZIONI PER APPLE

Grazie agli iPod e all'accoppiata iPhone-iTouch

Che Apple goda di successo è oramai cosa risaputa, ma i dati relativi al numero di download dei contenuti tramite l'**Apple Store** è a dir poco imbarazzante (in positivo, si intende): un miliardo di applicazioni scaricate, contando le versioni **iPod**, **iPhone**, **iTouch** ed agli immancabili computer **Mac**. Soprattutto a farla da padroni sono stati gli oltre 16 milioni di possessori del "melafonino", che sono stati in grado, assieme agli altri proprietari di prodotti di Cupertino, di arrivare ad una quota veramente impressionante. Un vero colpo economico, nonostante la crisi generalizzata de mercati. Alla faccia di chi, ancora oggi, pensa che il digital delivery sia solo un fenomeno mediatico!

MOBILE GAMING

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI PER IL TUO TELEFONO CELLULARE!

FAST AND FURIOUS

Direttamente dalle folli corse del mondo del cinema, arriva il nuovo Tie In ispirato al film che, proprio in questi giorni, vede come protagonista **Vin Diesel**. Potremo provare l'ebbrezza della velocità, su vetture capaci di oltrepassare i 200 kilometri orari e strade rigorosamente cittadine. Se amate i racing game, avete trovato asfalto per i vostri denti!

VOTO 90

G.H. WORLD TOUR

Guitar Hero World Tour Mobile ci riporta nel mondo della musica, per eseguire pezzi a ritmo di note e accordi. Un must delle console casalinghe che ha saputo farsi largo anche in questo divertente porting, pensato per tutti coloro che non possono vivere senza strimpellare. Facile da iniziare, difficile da smettere: siete pronti a diventare rockstar?

VOTO 86

TOTOMI

Chi ha detto che il mondo delle tradizioni degli indiani d'America fosse tranquillo? Ecco arrivare Totomi, intrigante puzzle game che unisce un gameplay simil Tetris, per costringerci a creare Totem di altezze diverse e accumulare punti. Un gameplay originale che sviluppa un genere sempreverde e adatto a tutti i casual gamers. Gli altri invece potrebbero trovarlo un po' troppo naif...

VOTO 82

CRANIUM

E' uno dei board game più immediati degli ultimi anni: parliamo di **Cranium**, che approda adesso in versione ridotta per cellulare. Potremo prendere parte ad una lunga serie di attività, che spaziano dal rispondere a domande ad abilità di disegno e molto altro. Ovviamente tutte queste dinamiche sono state trasformate in minigiochi adatti a tutti!

VOTO 84

3 IN 1 SNAKE ARCADE

Tre serpenti sono meglio di uno! Ecco tornare in auge uno dei classici del mondo dei videogiochi e del divertimento mobile, che ha fatto la fortuna tanto dei coin-op dei primi anni '80 che dei cellulari Nokia. **3 In 1 Snake Arcade** garantisce tre differenti tipi di sfide (old, classiche e avanzate), per tutti i fan del rettile più vorace dei nostri schermi!

VOTO 79

MOSTRI VS ALIENI

Se avete apprezzato l'omonima pellicola cinematografica, allora non potrete perdere di certo questo **Mostri Contro Alieni**, che ci mette nei panni di un corpo di difesa della Terra decisamente atipico... Potremo sfruttare una lunga serie di super poteri, per un divertimentpo istantaneo ed esilarante. Consigliato per tutti, proprio come il film!

VOTO 88

i ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

1988 SVILUPPO: LUCASFILM / PUBLISHER: LUCASFILM / GENERE: AVVENTURA / GIOCATORI: 1

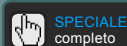
ZAK MCKRACKEN

USA KAZOO SU SCOIATTOLO A DUE TESTE...

RECENSIONE completa A cura di: **Leonardo 'Leonardo71' Masciadri**

C'erano una volta quelle bellissime avventure, grafiche ma anche solo testuali, che nei lontani anni '80 riscuotevano grandi consensi ed ottime recensioni sulle riviste del settore. Tra tutte queste, però, uno spazio a se merita un titolo che nel 1988, anno della sua uscita, non tardò ad imporsi in brevissimo tempo come un vero e proprio classico: **Zak McKracken And The Alien Mindbenders**. La trama? Uno squattrinato giornalista, **Zak** appunto, lavora per un giornale scandalistico americano e si ritrova suo malgrado coinvolto, assieme a tre studentesse di college, nel tentativo di salvare l'umanità da un'invasione aliena che tenta, tramite una macchina, di abbassare drasticamente il livello d'intelligenza dei terrestri. Il nostro eroe dovrà viaggiare in lungo e in largo per il nostro pianeta (e non solo...) per cercare di fermare questo orribile destino. L'estremo umorismo, la simpatia dei personagi e la loro caratterizzazione (uno su tutti l'alieno fan di **Elvis**), facevano presto dimenticare le difficoltà che, immancabili, si sarebbero messe tra noi e il finale (davvero grandioso) della storia. Merito di **David Fox** e **Matthew Kane** (che aveva già lavorato su **Maniac Mansion**), supervisionate dall'alto da quel geniaccio di **Ron Gilbert**. Insomma, uno dei titoli più belli di sempre!

NINTENDO DSi

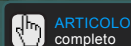
FOTO, MUSICA, SHOP... E OVVIAMENTE GIOCHI!

SPECIALE completo

A cura di: **Simone 'Cloud' Giorgi**

Tre aprile 2009: è il turno del DSi! Nintendo apre le porte alla nuova esperienza del suo portatile "double-face", che per questa occasione non si è limitato ad apparire più bello ma anche ad apportare modifiche significative… ma andiamo con ordine. La console appare oggi ancora più sottile della sua precedente versione (di circa il 12% - materiale sottratto allo slot per le cartucce del **GBA**, che è stato rimosso), con uno schermo **LCD** più grande (+ 8%) e casse stereo finalmente all'altezza del primo **Nintendo DS**, tasti dorsali più reattivi ed eleganti ma una croce direzionale e i quattro tasti frontali forse eccessivamente schiacciati. Tuttavia dopo qualche minuto vi abituerete lasciandovi alle spalle le iniziali perplessità dovute al cambiamento. La prima novità sostanziale riguarda comunque la possibilità di scattare foto e modellarle attraverso un software che troverete all'interno. Quest'ultimo vi darà occasione di giocare con le immagini utilizzando filtri di distorsione, clip-art e molto altro. Le foto potranno essere salvate nella memoria interna del portatile oppure in una scheda SD. Peccato solo per la scarsa qualità della fotocamera (0.3 megapixel sono pochini…). Quest'ultima tuttavia sarà sfruttata anche per i titoli che faranno uso del sensore di movimento. Inoltre sarà possibile utilizzare il **Sound DSi**, tool che ci permette di di giocare con registrazioni audio e file musicali AAC, distorcendo le fonti originali. Infine, è stato implementato il canale **DSi Shop**, per acquistare online titoli **DSi Ware** in pure stile **Wii**. **Nintendo** ha dunque commercializzato una nuova soluzione per divertirsi seguendo anche vie alternative, dandoci la possibilità di sfruttare una console da gioco anche per altri simpatici passatempi.

i NUOVI SPECIALI | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

LA SECONDA GENERAZIONE!

CONTINUA IL NOSTRO VIAGGIO ALLA SCOPERTA DEGLI FPS STORICI!

ARTICOLO completo

A cura di: **Daniele 'BlackSilver' Casadei**

Dopo Quake, pochi furono i titoli capaci di spiccare dopo l'immenso successo dei giochi iD. Eppure ci fu un **FPS** che ha avuto una notevole importanza, non tanto per il successo ottenuto ma per aver dato inizio all'ibridazione degli sparatutto: **System Shock** (1994). Sviluppato dalla **Origin Systems**, presentava delle caratteristiche tipiche dei giochi di ruolo, ispirandosi liberamente all'altro titolo **Origin**, **Ultima Underworld**, col quale condivideva anche l'*engine*, e titolo fondamentale per tutto quel filone ibrido che troverà il suo capolavoro in **Deus Ex**.

Ma era anche il periodo in cui emerse un altro fondamentale titolo dell'universo **FPS**, il famosissimo: **Duke Nukem 3D** (1996), sviluppato dalla **Apogee Software** (oggi nota come **3D Realms**). Vantando il motore grafico **Build**, superiore allo stesso **Doom Engine** per l'innesto di piani inclinati e settori mobili (ma non solo), il gioco presentava uno dei personaggi più interessanti mai concepiti: **Duke Nukem**, profondamente rozzo, maschilista e violento. Il buon vecchio Duca (durante il gioco) assume steroidi per aumentare la velocità, paga spogliarelliste per puro diletto, defeca nel cranio di un boss appena sconfitto leggendo un giornale, offende i nemici che ha appena ucciso... insomma un bel caratterino. Il tutto pervaso da una profonda ironia ed auto-ironia. Ancora oggi stiamo aspettando il suo seguito, annunciato nel 1997, ovvero quel **Duke Nukem Forever** ormai divenuto il vaporware per eccellenza.

Nel 1997 uscì anche **Quake II** con il nuovo motore grafico sviluppato da **Carmack** (**iD Tech 2**), mostrando al mondo dei videogiochi l'importanza del multiplayer. Sempre nello stesso anno uscì un fantastico **FPS** horror / splatter della **Monolith Production**, ovvero **Blood**, reso famoso per il suo carattere ironico e le armi innovative come il forcone e la bambolina voodoo... Il 1998, invece, fu un anno fantastico per gli **FPS**: nacquero alcune delle più importanti serie e furono rilasciati gli engine più versatili, che tutt'ora vengono utilizzati nelle loro versioni aggiornate. Iniziamo parlando dei due titoli più importanti: **Half-Life** e **Unreal**. Sviluppato dalla **Valve** con il suo engine grafico **GoldSrc**, versione rielaborata dell'**iD Tech 2**, **H-L** è il primo gioco che da maggior risalto alla trama, grazie ad un profondo senso cinematografico, talmente avvolgente che non aveva bisogno di cut scene. **Unreal**, sviluppato da **Epic Games**, divenne famoso per il suo fantastico **engine**, capace di generare superfici traslucide, liquidi in movimento e un incredibile dettaglio dei nemici. Il primo livello fu realizzato quasi come vetrina, non dovendo sparare neanche un colpo per mostrare la meraviglia che ispirava l'astronave-prigione...

I SITI DEL MESE

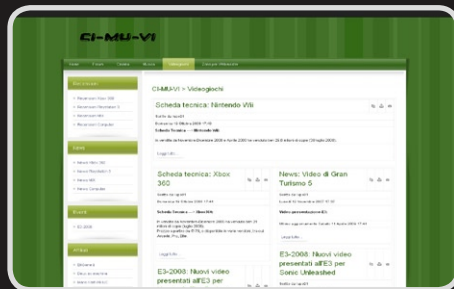
AGGIUNGI IL TUO SITO! CLICCA QUI

OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!

WWW.SUPERGIOCHI.COM

Supergiochi.com è un simpatico sito che **permette di giocare** a numerosi titoli in flash. Ogni tipologia di gioco è divisa per genere, in modo da offrire un approccio semplice anche ai casual gamers. Se cercate uno svago semplice e immediato... lo avete trovato!

WWW.CIMUVI.ORG

Ci-mu-vi.org è un interssante sito internet che si occupa a trecentosessanta gradi di videogiochi, musica e cinema, attraverso recensioni, notizie, anteprime e commenti. Uno spazio web dedicato a tutti coloro che cercano un'informazione semplice e diretta!

BOOKMARKS

LE NOVITA' DEL WEB!

A CURA DI FREEONLINE.IT

http://swete.weblite.ca

Si tratta di uno strumento che permette di tradurre un sito web in diverse lingue semplicemente implementando nelle pagine del sito un codice, che fornisce ai visitatori la possibilità di tradurre le pagine cliccando su alcune bandierine. **Swete Weblite** traduce anche link, immagini e testi nascosti e supporta diverse lingue.

www.mailcatch.com

Mailcatch fornisce una casella di posta gratuita del tipo tuonome@mailcatch.com, con la quale ricevere e leggere messaggi e-mail. Basta semplicemente inserire nel campo "**Check your inbox**" una parola chiave e cliccare "go" per attivare la casella. Nella stessa pagina potrete controllare i messaggi in arrivo. Semplice ma efficace.

www.pycon.it

PyCon è la più importante conferenza nazionale sul linguaggio di programmazione **Python**, dove sviluppatori, aziende e università possono incontrarsi per imparare, collaborare e crescere insieme. L'edizione in corso (prevista a maggio 2009) sarà arricchita dalla presenza di **Guido van Rossum**, ideatore di **Python**.

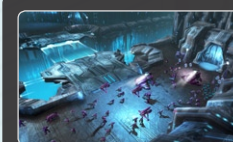
CLASSIFICA

I MIGLIORI GIOCHI DI QUESTO MESE!

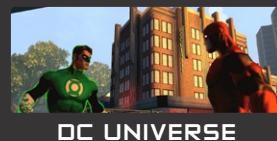
1 **STREET FIGHTER IV** — CAPCOM

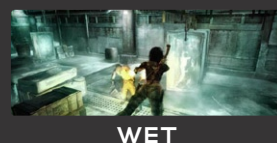
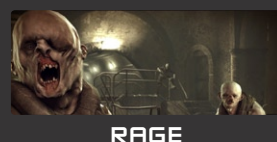
2 **KILLZONE 2** — GUERRILLA GAMES

3 **EMPIRE: TOTAL WAR** — SEGA

4 **F.E.A.R. 2** — MONOLITH

5 **HALO WARS** — ENSEMBLE STUDIOS

I 5 più attesi...

HALO 3 ODST

DC UNIVERSE

DEAD RISING 2

WET

RAGE

IL CLAN DEL MESE

NOME CLAN: TORNADO SQUAD / FONDAZIONE: 2001 / GIOCHI: FPS

I Tornado Squad sono uno dei primi multigaming clan italiani. Fondati nel lontano 2001, si sono focalizzati nel tempo nel campo degli **FPS** (**Operation Flashpoint** e gli altri titoli della **BIS**, come **Armed Assault**). Hanno preso parte alle rinomate e più diffuse league internazionali quali l'**OFP**, l'**ECL**, l'**ESL**, la **TNT**, e attualmente sono impegnati nel torneo nazionale di **ArmA** che, nelle prime partite, ha visto un ruolo di primo piano proprio del clan **Tornado**. Sono anche l'unico team italiano ad aver trionfato all'**ECL**, la più importante league europea di **Ofp** / **Arma**. Il momento che ricordano con più gioia? Le vittorie in **ECL**, le tantissime vittorie in CW contro i migliori clan... ma soprattutto quando giocano insieme per puro divertimento!

HAI UN CLAN? CLICCA QUI

RAHXEPHON

di Andrea "Xravy" Garroni

Qualche anno fa, e alcuni di voi se ne ricorderanno, la serie Rahxephon fece una fugace apparizione nel mercato italiano, sotto il marchio Shin Vision. All'epoca (era il lontano 2005) uscirono due Dvd, in edizione normale ed in edizione speciale, poi il nulla... Per diverso tempo si vociferò circa nuove, possibili uscite, sino a quando, nel maggio dell'anno scorso, la Shin Vision fallì ufficialmente, lasciando decadere alcune acquisizioni fatte negli anni passati. Nonostante non si sappia molto circa la proprietà dei diritti della serie, composta da 26 episodi, Rahxephon resta ad oggi una interessante serie Anime, prodotta e realizzata dallo studio Bones, di cui abbiamo avuto solo un assaggio. Chiaramente figlio della generazione di prodotti "post-Evangelion", l'opera diretta da Yutaka Izubuchi, uno degli artisti più famosi in ambito di concept e mecha design, che h già dimostrato in passato le proprie qualità come regista.

La storia di Rahxephon vede come protagonista Kamina Ayato, giovane liceale con la passione per la pittura, in una Tokyo profondamente diversa da come la conosciamo. Infatti, dopo l'invasione e la guerra portata dal popolo di Mulian, la città di Tokyo si è isolata dal resto del mondo grazie ad una impenetrabile cupola che funge da barriera verso il mondo esterno e che ricorda molto l'aspetto del pianeta Giove (e da qui il nome Tokyo Jupiter, a cui ci riferisce nel resto del mondo). La realtà è ben diversa e ben presto verranno scoperti numerosi misteri circa i Mulian, che sembrerebbero essersi infiltrati nella società giapponese, e Ayato, spinto dall'incontro con Haruka Shitow (membro dell'organizzazione Terra, che ha base a Nirai Kanai, isola al di fuori della cupola, in quel mondo che lo stesso protagonista considerava oramai perduto) deciderà di uscire dalla realtà che gli è stata posta dinnanzi agli occhi fino ad allora. Da li in poi comuiincerà la sua lotta contro i Mulian e i loro Dolem, misteriose macchine in grado di utilizzare il suono come armi, che riuscirà a contrastare grazie a Rahxephon, un gigantesco robot che possiede misteriosi poteri e che viene da molti chiamato "Il Dio del suono".

AREA FUMETTI

I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! Ed ecco gli incredibili disegni di questo mese... complimenti!

DOLLYDOLLY

INARTEMARCO

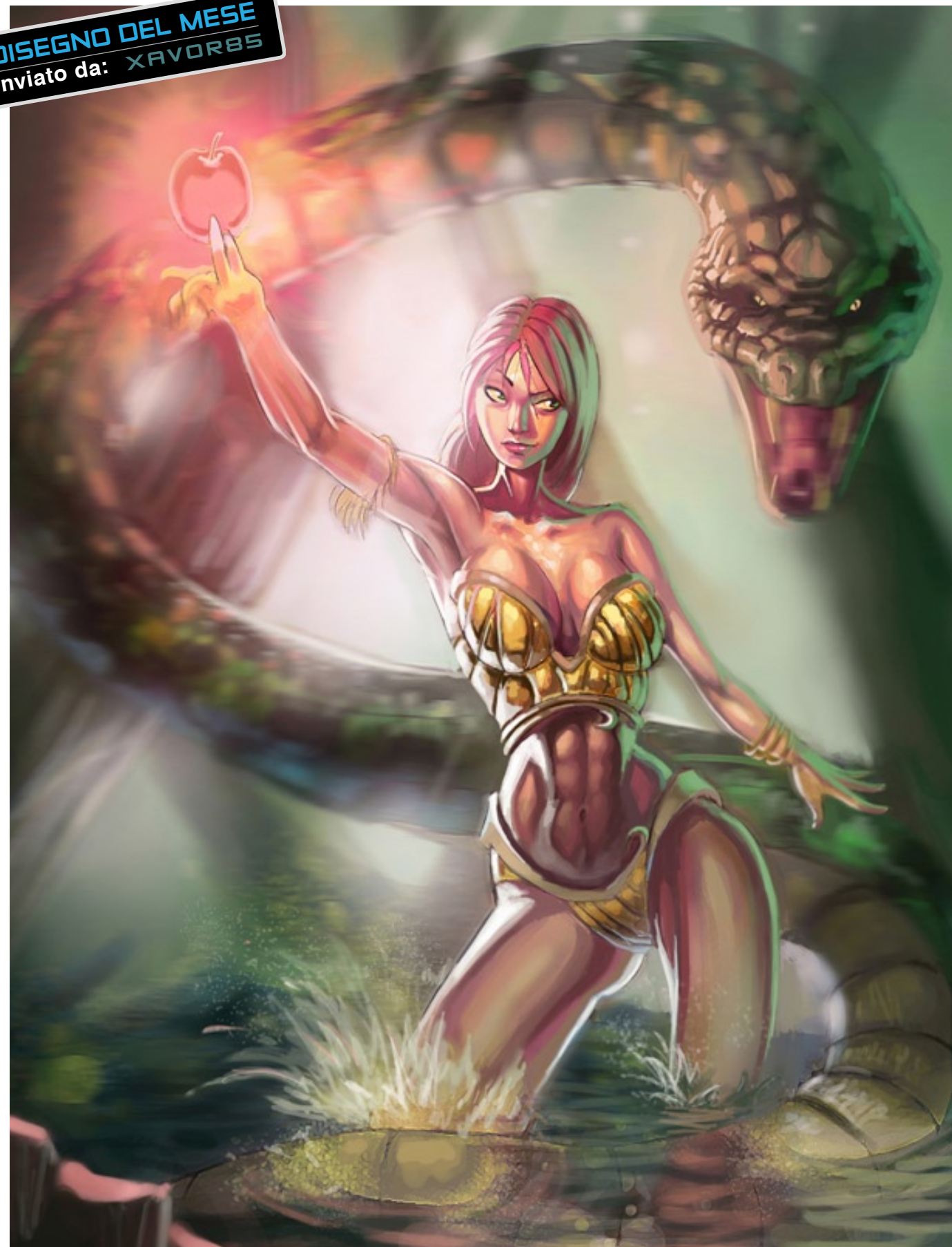
MORTICELLA

ELEOR

MORGANA2005

i | TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

DISEGNO DEL MESE

Inviato da: XAVOR85

i | TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

IL CURIOSO CASO DI BENJAMIN BUTTON

DAVID FINCHER FIRMA UNO DEI MIGLIORI FILM DELLA STAGIONE

RECENSIONE completa A cura di: **Marco 'Ocramg' Asteggiano**

Le lancette di un orologio costruito male di proposito e le ali di un colibrì che battono all'infinito scandiscono le ore della vita di un uomo la cui esistenza procede allo stesso modo di quella di un gambero: al contrario. Un uomo nasce vecchio e muore giovane, e, se non fosse per l'aneddoto sull'orologio all'inizio del film, potremmo persino pensare che la persona in questione sia assolutamente normale, tale il suo contrapporsi tenace alle avversità della vita, come la propria deformità, la perdita prematura di persone care, la scoperta dell'amore e la privazione dello stesso a causa della propria inadeguatezza esistenziale. Stiamo parlando de **Il curioso caso di Benjamin Button**.

Francis Scott Fitzgerald, considerato uno dei più grandi autori letterari del secolo scorso, pubblicò nel 1922 un racconto breve intitolato appunto "**The curious case of Benjamin Button**". La trama del film del regista **David Fincher** (**Alien 3**, **Seven**), che prende spunto proprio da quello scritto, differisce dallo stesso in alcuni punti, ma non nel soggetto di base. **Benjamin Button** nasce da padre anglosassone e madre creola. Il suo aspetto fisico da neonato è quello di un ultra-settantenne e, nonostante la promessa data alla moglie in punto di morte, il padre, noto industriale fabbricante di bottoni della New Orleans degli anni venti, interpretato magistralmente dall'attore **Jason Flamyng**, cercherà di allontanarlo da sé a causa della sua imperfezione.

All'ottima regia di **David Fincher** si affianca la sceneggiatura di **Eric Rothe** (noto per **Forrest Gump**) e **Robin Swicord** (**Matilda 6 Mitica**), che sembrano prediligere il racconto della vita del protagonista a quella dei personaggi minori, vero nerbo di una narrazione che, se gestita meglio, sarebbe potuta diventare anche corale, volendo, tutto a vantaggio della godibilità complessiva dell'opera. Ciò non toglie, tuttavia che le sequenze e le inquadrature sempre fluide diano a questo prodotto un ritmo a dir poco vertiginoso e mai ossessivo: avvenimenti apparentemente slegati fra loro che, incastonati alla perfezione, non faranno che migliorare la delizia dell'opera.

Concludendo, la pellicola può essere considerata uno dei migliori film di questa stagione; con una grande interpretazione da parte di **Brad Pitt** e **Cate Blanchett** che riescono a caratterizzare al meglio, a livello da Oscar, i personaggi principali. Guardatelo: potreste non imparare mai ad apprezzare abbastanza la saggezza dei vecchi ed in particolare dei vostri genitori.